JOCURI EDUCATIVE
JECO
JOCURI COLECTIVE

JOCURI PE CALCULATOR

JOCURI LOGICE PENTRU COPII

JOCURI PE CALCULATOR — o nouă posibilitate de instruire în timpul liber

După părerea unanim acceptată, calculatorul trebuie privit ca un prieten, o unealtă a omului, o sursă de potențare a puterii de creație cu largi orizonturi.

„Calculatorul — spunea Jean Jaques Servan Schreiber — este o unealtă, așa cum a fost cartea după Guttenberg. Ca și cartea, e o trambulină pentru creatori. În fața revoluției electronice nu există decît o alternativă: ori înveți să controlezi tehnologia, ori te lași controlat de ea".

Jocurile pe calculator nu mai sînt o noutate, dar ceea ce dă importanță domeniului, avînd calculatorul ca partener „inteligent" de întrecere, este și faptul că se vor putea trece aproape toate jocurile logice — așa-zise vechi — pe calculator și că există mari posibilități ca o multitudine de jocuri logice noi să fie lansate pe piață mai întîi (sau numai) pe calculator.

Jocul și calculatorul se completează, deci, atît de bine, încît par făcuți unul pentru celălalt. Totuși, ceva intervine și aici. Astfel, în jocul clasic, regulile trebuie cunoscute de toți participanții. Calculatorul are regulile lui ce nu pot fi modificate sau ignorate. Totodată, jucătorul nu mai este un creator, ci un simplu participant, iar calculatorul nu este niciodată un partener

egal, ci un arbitru și un instrument de simulare. Noua dimensiune pe care o introduce calculatorul, bogăția sa, o constituie multitudinea de situații și variante pe care le poate simula.

Dar calculatorul nu se limitează numai la jocuri. El are o gamă largă de posibilități. Dintre acestea, o mare utilizare o are în domeniul instruirii personale în diverse discipline de învățămînt, respectiv de la matematică, fizică, chimie pînă la limbile străine.

RECOOP este interesat să primească orice sugestie și propunere de programe pe calculator.

Publicul, din ce în ce mai pasionat, caracteristicile deosebite ale calculatorului și, mai ales, extraordinara inventivitate în acest domeniu, garantează viitorul unor noi programe pe calculator.

Dr. GH. FEȚEANU

JOCURI LOGICE PENTRU COPII

Caseta „JOCURI LOGICE PENTRU COPII“ conține 27 de jocuri logice pentru calculatoare HC, TIM — S, COBRA și CIP selecționate din cartea „40 de jocuri logice în BASIC“, autori Ion Diamandi și Gheorghe Păun, editată de RECOOP.

Utilizarea casetei cu „JOCURI LOGICE PENTRU COPII“ înseamnă petrecerea în mod plăcut, dar și util, a timpului liber, fiind dezvoltate cu această ocazie o serie întreagă de calități, printre care: gîndirea logică, perspicacitatea, creativitatea, puterea de concentrare, de decizie, de abstractizare și algoritmizare, precum și îndemînarea.

Printre jocurile selecționate se pot regăsi în primul rînd, majoritatea jocurilor logice clasice, dar și jocuri de îndemînare, jocuri de aventuri și jocuri de instruire (matematică și biologie).

Cîteva precizări cu privire la utilizarea casetei „JOCURI LOGICE PENTRU COPII“

— jocurile au fost scrise într-un limbaj BASIC standard, astfel încît se pot întrerupe cu **BREAK** (CAPS SHIFT și SPACE) și se pot relua (de la început) cu comanda **RUN**;

— toate jocurile se pot încărca cu comanda **LOAD** **“ “** sau **LOAD“ numele jocului “.** Cînd se va da comanda de încărcare cu numele jocului, aceasta se va scrie cu litere mici, așa cum apare pe jacheta casetei magnetice;

— toate jocurile se pot salva pe o altă casetă magnetică cu comanda **SAVE“ nume program“** sau **SAVE“ nume program“ LINE 0**;

— se recomandă **resetarea calculatorului înainte de încărcarea unui program.** Dacă nu se va realiza acest lucru și după încărcarea programului apare mesajul **OUT OF DATA**, jocul se poate porni cu comanda **RUN**;

— pentru lămuriri suplimentare cu privire la logica algoritmilor utilizaţi în realizarea programelor de pe casetă, la soluţiile pentru rezolvarea problemelor puse în jocuri, la modul de realizare a programelor, idei pentru modificarea programelor şi posibilităţi de îmbunătăţire, puteţi consulta lucrarea **„40 de jocuri logice în BASIC“.**

JOCURI LOGICE PENTRU COPII
Faţa nr. 1

TICTACTOE
BROSCUŢE
DEPLASARE
NIM
CĂRARE
DRUM
PĂTRATE
IMPAS
TRIPLET
A (ANIMALE)
OBSTACOLE
JUNGLA
TRAVERSARE
VRĂJITORUL
ARIADNA

INDICAŢII PENTRU UTILIZAREA JOCURILOR

TICTACTOE

Obiectiv:	realizarea unui şir de trei piese proprii aliniate orizontal, vertical sau diagonal.
Comenzi:	1 — 9 = cîmpul unde se doreşte plasarea unei piese.

BROSCUŢE

Obiectiv:	se mută pe rînd cîte o broscuţă (jucătorul mută de la stînga la dreapta); cel care nu mai poate muta, pierde.
Comenzi:	6 = se coboară cu o linie semnul triunghiular care indică pista pe care se mută 8 = mută un pas spre dreapta broscuţa de pe rîndul din dreptul semnului triunghiular. 9 = încheierea deplasării.

DEPLASARE

Obiectiv:	culegerea a cît mai multor trofee & cu ajutorul steluţei *, în timp limitat (pînă la 100), fără a atinge marginea ecranului sau drumul parcurs.
Comenzi:	1 — 4 = nivel de joc A = deplasare în sus Z = deplasare în jos N = deplasare la stînga M = deplasare la dreapta

NIM

Obiectiv: se dau 1 — 9 rînduri a cîte cel mult 25 de piese; se ridică alternativ piese (dintr-un singur rînd la o mutare); cel care mută ultimul cîştigă.

Comenzi: cifre, pentru indicarea numărului de rînduri, a numărului de piese pe rînd (dacă jucătorul doreşte să precizeze el acest lucru), a rîndului din care se mută, a numărului de piese care se ridică (pentru numărul de piese de pe un rînd sau ridicate la o mutare se tastează 01, 02, ..., 09 în loc de 1, 2, ..., 9).

CARARE

Obiectiv: deplasarea punctului alb pe „cărarea" de culoare închisă pînă la steluţa din dreapta sus, fără a atinge marginea ecranului şi făcînd cel mult 100 de paşi în afara „cărării".

Comenzi: C = întoarcere spre stînga cu 90^c
V = întoarcere spre dreapta cu 90° (orientarea se referă la direcţia de deplasare a punctului, nu la poziţia jucătorului)

DRUM

Obiectiv: prelungirea "drumului albastru" ce începe cu săgeata din stînga — sus, cu tronsoane de tip a, b, c, fără a atinge marginea tablei.

Comenzi: a, b sau c, indicînd tronsonul (pătratul) ales pentru mutarea respectivă.

PATRATE

Obiectiv: jucătorul mută piesele albe, calculatorul pe cele negre, orizontal şi vertical, în locul gol; cel care nu mai poate muta pierde.

Comenzi: $a_1 - 25$ = coordonatele (ca la şah) piesei mutate.

IMPAS

Obiectiv: jucătorul mută în sus, calculatorul spre dreapta, o singura piesa la fiecare mutare, cu oricîţi paşi se doreşte; cel care nu mai poate muta pierde.

Comenzi: a — f = coloana din care se muta

1 — 6 = linia din care se mută (se precizează astfel coordonatele unei piese).

1 — 5 = numărul de paşi pe care îi face piesa aleasă.

TRIPLET

Obiectiv: se aşază pe rînd piese pe tablă (de aceeaşi culoare pentru ambii jucători); cel care aliniază trei piese (orizontal, vertical sau diagonal) pierde partida.

Comenzi: $a_1 - g_7$ = coordonatele (ca la şah) cîmpului unde se mută.

(A) ANIMALE

Obiectiv: jucătorul este invitat să se gîndească la un animal, iar calulatorul va încerca să-l ghicească, punînd diverse întrebări la care jucătorul va răspunde prin „da" sau „nu".

Dacă jucătorul nu este mulţumit de modul în care sînt ordonate informaţiile cu privire la animalele pe care calculatorul le cunoaşte, atunci poate întrerupe programul cu **BREAK** (CAPS SHIFT şi SPACE) şi introduce comanda RUN. În acest caz, calculatorul nu va mai cunoaşte decît cîteva animale, iar jucătorul îl poate „învăţa" altele. Jocul cu noile cunoş-

ținte despre animale va putea fi utilizat și cu altă ocazie dacă programul se va rula pe o casetă magnetică atunci cînd se răspunde afirmativ la întrebarea: „Doriți să salvați programul cu baza de date?"

Comenzi: — la indicarea răspunsului se poate introduce numai prima literă a sa („n" pentru „nu" și „d" pentru „da").

— cînd se afișează pe ecran propoziția referitoare la punerea unei întrebari, care face o deosebire între animalúl indicat de calculator și cel care trebuie ghicit, jucătorul va introduce o întrebare al cărei răspuns poate fi „da" sau „nu".

OBSTACOLE

Obiectiv: dărîmarea a cît mai puține obstacole în simularea pe ecran a unei curse de obstacole.

Comenzi: 1 — 10 = nivel de dificultate orice tastă (în afară de CAPS SHIFT și SYMBOL SHIFT) pentru sărituri peste obstacol.

JUNGLA

Obiectiv: străbaterea junglei și ajungerea la o așezare omenească.

Comenzi:

— pentru nivel de dificultate:

A = ușor
B = potrivit
C = greu

— pentru deplasare:

A = nord
B = sud
C = est
D = vest

— pentru luarea unei decizii de către jucător în situații speciale: tastele A, B, C, D și E (se afișează pe ecran).

TRAVERSARE

Obiectiv: traversarea străzii pe marcat, fără accidente.

Comenzi: 1 — 4 = nivel de dificultate
8 = mers înainte
5 = mers înapoi

VRAJITORUL

Obiectiv: creșterea abilității de a efectua operații aritmetice

Comenzi: taste numerice pentru indicarea rezultatului. Pentru numere zecimale, în locul virgulei se introduce punct (tastele SYMBOL SHIFT și M).

ARIADNA

Obiectiv: urmărirea unui drum trasat pentru ieșirea dintr-un labirint.

Comenzi: 1 — 10 = nivel de dificultate
6 = jos
7 = sus

JOCURI LOGICE PENTRU COPII
Fața nr. 2

VÎNĂTOARE
ROBAC
DOMINO
HANG
DIST
HANOI
LOYD
PREDAU
PEȘTERA
LABIRINT
DIPO
ȘEPTICĂ

VÎNATOARE

Obiectiv: prinderea iepurelui (I) cu cei trei copoi (C) din maximum 15 mutări, astfel încît să nu mai aibă posibilitatea nici unei mutări pe tabla de joc.

Comenzi: 1 — 3 = nivel de dificultate
— pentru indicarea mutării unui copoi se tastează simbolul nodului unde se află copoiul care se dorește a se deplasa,și în continuare simbolul nodului unde se dorește să ajungă. Schema cu simbolurile nodurilor se afișează în permanență în partea dreaptă, sus a ecranului. Pentru indicarea nodului al 11-lea simbolizat, cu „:" se va tasta SYMBOL SHIFT și Z.

ROBAC

Obiectiv: Conducerea lui ROBAC astfel încît să se obțină un punctaj cît mai mare. Cînd ROBAC mănîncă păianjeni se obțin 10 puncte; cînd mănîncă ciuperci se pierde cîte o viață,iar cînd se atinge marginea suprafeței de joc se pierd 10 puncte.

Comenzi: A = deplasare în jos
Q = deplasare în sus
O = deplasare la stînga
P = deplasare la dreapta
— la terminare, jocul se poate relua prin acționarea oricărei taste.

DOMINO

Obiectiv: aranjarea cît mai economicoasă a dominourilor care coboară din steluța din partea de sus a ecranului, eventual realizarea unor construcții decorative.

Comenzi: 1 — 4 = nivel de dificultate
V = rotește dominoul spre stînga
B = deplasează dominoul spre stînga
N = deplasează dominoul spre dreapta
M = rotește dominoul spre dreapta

HANG

Obiectiv: deducerea cuvîntului ascuns (se indică doar lungimea lui) prin precizarea succesivă a unor litere; se pot face cel mult 9 încercări eronate.
Comenzi: orice literă dorită (mică, nu majusculă)

HANOI

Obiectiv: mutarea turnului de pe o tijă pe alta, alternînd pe rînd cîte un disc, în așa fel, încît un disc mai mare să nu ajungă niciodată deasupra unui disc mai mic.
Comenzi: perechi de cifre 1, 2, 3, indicînd tija de pe care se mută (discul din vîrf), respectiv, tija de destinație.

LOYD

Obiectiv: aranjarea într-o ordine dorită a celor 15 piese numerotate, prin mișcări orizontale și verticale, în locul gol.

Comenzi: 01 — 15 = piesa care se mută
R = reluare (joc nou)
C = consultație (dacă configurația curentă poate fi ordonată crescător; pot fi evaluate numai pozițiile în locul gol în dreapta jos).

PREDAU

Obiectiv: aranjarea într-o ordine dorită a celor 16 piese numerotate, deplasînd la fiecare mutare un şir complet de 4 piese, orizontal sau vertical, spre capetele lui.

Comenzi: a — p = mutare în direcţia literei respective
X = reluare (joc nou)
Z = consultaţie dacă este posibilă ordonarea crescătoare

PEŞTERA

Obiectiv: găsirea şi scoaterea în afara peşterii a unei comori ascunse, dintr-un număr cît mai mic de comenzi (paşi).

Comenzi: N = deplasare spre nord
S = deplasare spre sud
E = deplasare spre est
V = deplasare spre vest
U = urcare la un nivel superior al peşterii (sînt 3 nivele)
C = coborîre la un nivel inferior al peşterii
P = ridicarea punctajului obţinut la momentul respectiv.

LABIRINT

Obiectiv: conducerea rapidă prin labirint a personajului „bun" astfel încît să nu fie mîncat de personajele „rele" în intervalul de timp pus la dispoziţie.

Comenzi: 1 — 3 = nivelul de dificultate (1 = joc cu un personaj „rău", 2 = joc cu două personaje „rele", 3 = joc cu trei personaje „rele")
5 = deplasare personaj „bun" la stînga
6 = deplasare în jos
7 = deplasare în sus
8 = deplasare dreapta

DIPO

Obiectiv: observarea evoluţiei unei colonii de celule şi a legilor care guvernează această evoluţie. Forma iniţială a coloniei de celule este introdusă de către jucător.

Comenzi: — limitele pentru fixarea cadrului grilei de locaţii în care se vor introduce celulele sînt:

2 = limita la stînga
19 = limita la dreapta
2 = limita de sus
19 = limita de jos

— cursorul „X“ se poziţionează în diverse locaţii în care se doreşte marcarea unei celule cu următoarele taste:

5 = deplasare la stînga
6 = deplasare jos
7 = deplasare sus
8 = deplasare la dreapta

— pentru marcarea unei celule într-o locaţie a grilei, după ce cursorul a fost poziţionat în acea locaţie: tasta 2

— pentru ştergerea unei celule dintr-o locaţie a grilei, după ce cursorul a fost poziţionat în acea locaţie, deasupra celulei existente: tasta 0 (zero)

— pentru indicarea sfîrşitului iniţializării generaţiei: tasta ENTER (CR).

ŞEPTICĂ

Obiectiv: acumularea a cît mai multe puncte; regulament cunoscut („folcloric“).

Comenzi: N = coboară semnul ? cu o poziţie

D = se joacă cu cartea din dreptul semnului? (tot cu D se răspunde la întrebarea „Eşti gata de joc?“, de la începutul partidei şi la întrebarea „Continui?“, atunci cînd programul „taie“)

RECOOP a realizat următoarele programe pentru calculator:

1. — **JOCURI**: Şah, Jump (salt), Rubic (Jocul pătratelor), GO (Gomoku), Mastermind, Grafice (joc matematic), Lab (culesul cireşelor), Reversi, MLS, Rebec, Dipo (Vulpi şi iepuri)
(Caseta nr. 1)

2. — **JOCURI**: GO (Gomoku), Mastermind, Şah, Reversi, Lab (Labirint)
(Caseta nr. 2)

3. — **JOCURI**: Fotbal logic, Superevol, Raliu, Simultan
(Caseta nr. 3)

4. — **JOCURI**: Logic IM-2, Biliard, Iepure, Simultan
(Caseta nr. 4)

5. — **JOCURI**: Tictactoe, Broscuţe, Deplasare, Nim, Cărare, Drum, Pătrate, Impas, Triplet, A (Animale), Obstacole, Jungla, Traversare, Vrăjitorul, Ariadna, Vînătoare, Robac, Domino, Hang, Hanoi, Loyd, Predau, Peştera, Labirint, Dipo, Şeptică, Dist.
Caseta nr. 5)

6. — **CHIMIE**: Acizi, Formula, Mendeleev, Valenţă, Ecuaţii
(Caseta nr. 6)

7. — **JOCURI** : Logo, Româna, Desene, Joc, Şah, Titato, Foto

(Caseta nr. 7)

8 — **LIMBA STRĂINĂ**: Limba engleza, Hang, Cuvintele vrajite, Rebus

(Caseta nr. 8)

9. — **FIZICA** : În curs de apariţie

(Caseta nr. 9)

10. — **MATEMATICA** : Izometrii, TLS (Tangenta, limita a secantei), Triunghi

(Caseta nr. 10)

NOTĂ: Cei care pot elabora programe pentru jocuri, diferite discipline de învăţămînt, grafică etc. şi doresc să colaboreze cu RECOOP, se pot adresa la tel. 13 81 75, 15 04 10, 15 72 93 / interior 112 sau 115.

Tiparul executat la I. P. Sibiu

Caseta nr. 5

EDITAT DE RECOOP